

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy), 2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K3D.3_1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność tekstuowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W01	3 3
W6-PG-S2-K3D.3_2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-W07	3
W6-PG-S2-K3D.3_3	Znajomość stosowania zaawansowanej techniki renderowania oraz tworzenia i wykorzystania różnego typu tekstur (normal maps, ambient occlusion maps itp.) przy tworzeniu modeli organicznych oraz typu hard surface.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.3_4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób różnych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.3_5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do tekstuowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: W6-PG-S2-SG, W6-PG-S2-DA, W6-PG-S2-PK.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.3_1, W6-PG-S2-K3D.3_2, W6-PG-S2-K3D.3_3, W6-PG-S2-K3D.3_4, W6-PG-S2-K3D.3_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-K3D.3_w_1